

STAR WARS™

PRZEZNACZENIE

ZASADY TURNIEJOWE

PODSUMOWANIE ZMIAN W TEJ WERSJI

WERSJA 1.0 – OBOWIĄZUJE OD 01.01.2017

Turnieje w grę kościano karciana *Star Wars: Przeznaczenie* wspierane przez program Organized Play („OP”) sponsorowany przez Fantasy Flight Games (FFG) oraz międzynarodowych partnerów powinny być zgodne z zasadami znajdującymi się w tym dokumencie.

WPROWADZENIE

Turniej to rywalizacja pomiędzy graczami w grę *Star Wars: Przeznaczenie*. Po zapisach gracze są parowani przeciwko sobie w sposób zorganizowany. Po serii gier przeciwko różnym przeciwnikom, gracze są klasyfikowani na podstawie wyników. Większość turniejów przewiduje nagrody dla najlepszych graczy.

Turnieje są przeprowadzane z wykorzystaniem zasad zawartych w Kompletniej Księdze Zasad, którą można pobrać z podstrony poświęconej *Star Wars: Przeznaczenie*. Dodatkowe zasady rozgrywania turniejów są opisane w tym dokumencie.

Ten dokument wyjaśnia najważniejsze założenia turnieju oraz szczegóły turniejów oraz zawiera szczegóły dotyczące standardowej rozgrywki turniejowej, gdzie gracze uczestniczą w turnieju z wcześniej przygotowanymi taliami oraz są parowani w grach jeden na jednego.

SPIS TREŚCI:

I. Role uczestników

1. ORGANIZATOR GŁÓWNY
2. KOMANDOR
3. SĘDZIA
4. GRACZ
5. OBSERWATOR
6. UCZESTNICTWO ANIMATORÓW
7. ZACHOWANIE
 - a. Niesportowe zachowanie

II. Materiały turniejowe

1. MATERIAŁY ORGANIZATORA
2. MATERIAŁY GRACZY
 - a. Tworzenie talii
 - b. Spis talii
 - c. Kości
 - d. Koszulki na karty
 - e. Zgubione i uszkodzone karty
 - f. Żetony
3. DOZWOLONE PRODUKTY

III. Rozgrywka turniejowa

1. PRZYGOTOWANIE TURNIEJU
2. PRZYGOTOWANIE GRY
3. POSTĘPOWANIE Z KOŚCIAMI
4. PRZEOCZONE OKAZJE
5. NOTATKI ORAZ MATERIAŁY ZEWNĘTRZNE

IV. Przebieg turnieju

1. CZAS RUNDY
2. PAROWANIE
 - a. System szwajcarski
 - b. Odcięcie
 - c. Rundy pucharowe
3. KONIEC GRY
 - d. Koniec czasu
4. PUNKTY TURNIEJOWE
 - e. Rozstrzygnięcie remisów

V. Struktury turnieju

1. STRUKTURA PODSTAWOWA
2. STRUKTURA ZAAWANSOWANA
3. STRUKTURA NIESTANDARDOWA

VI. Poziomy turnieju

1. TOWARZYSKI
2. FORMALNY
3. MISTRZOWSKI

ROLE UCZESTNIKÓW TURNIEJÓW

Każda osoba obecna na turnieju jest uczestnikiem. Uczestnicy dzielą się na role w oparciu o ich obowiązki na turnieju. Każdy uczestnik powinien zachowywać się odpowiedzialnie i z szacunkiem do pozostałych. Prosimy o zapoznanie się z podstawowymi dokumentami wydarzenia, które wyjaśniają znaczenie ról. Animatorzy to: organizator główny, sędzia oraz komandor. Pozostałe role to gracz oraz obserwator.

ORGANIZATOR GŁÓWNY

Wydarzenie musi posiadać dokładnie jednego organizatora. Organizator jest odpowiedzialny za przebieg całego turnieju, wliczając w to planowanie oraz realizację. Jeżeli organizator nie wyznaczy komandora, musi wykonywać jego obowiązki.

KOMANDOR

Na każdy turniej może zostać powołana dowolna liczba komandorów (można także nie wyznaczyć żadnego). Komandor jest ekspertem w kwestii zasad i regulacji oraz posiada ostateczne słowo w kwestii pytań dotyczących zasad, regulacji oraz sporów graczy. Komandor określa również, czy miało miejsce „niesportowe zachowanie” i jest osobą doradcą w kwestiach dyskwalifikacji dla głównego organizatora. Jeżeli Komandor w danym momencie nie pełni aktywnie swojej roli, jest uznawany za obserwatora i powinien to jasno zakomunikować.

SĘDZIA

Turniej może posiadać dowolną liczbę sędziów, również żadnego. Sędzia powinien być dobrze zorientowany w kwestiach zasad gry oraz regulacji turniejowych. Obowiązkiem sędziego jest pomaganie graczom w rozstrzygnięciu sporów i pytań zgodnie z zasadami gry. Jeżeli sędzia w danym momencie nie pełni aktywnie swojej roli, jest uznawany za obserwatora i powinien to jasno zakomunikować.

Jeżeli sędzia obserwuje grę lub został poinformowany o problemie, powinien poinformować graczy, że nie postępują zgodnie z zasadami gry. Gracze mają możliwość rozwiązania problemu indywidualnie, jednak każdy gracz ma prawo poprosić, by decyzję podjął sędzia. Dodatkowo gracz może poprosić o weryfikację decyzji przez komandora i ostateczny werdykt.

GRACZ

Gracz to osoba grająca w grę *Star Wars: Przeznaczenie*. Gracz musi ze sobą przynieść wszystkie potrzebne komponenty do gry. Jeżeli gracz w danym momencie nie pełni aktywnie swojej roli, jest uznawany jako obserwator.

OBSERWATOR

Obserwator to osoba obecna na turnieju, która aktualnie nie pełni żadnej innej roli na turnieju. Obserwatorzy nie mogą przeszkadzać w trakcie gier oraz nie mogą pomagać graczom podczas ich gier. Jeżeli obserwator zauważył naruszenie przepisów podczas gry, którą obserwuje, może poinformować o tym organizatora. Jeżeli obserwator był świadkiem naruszenia przepisów innych niż „przegapione okazje”, może zwrócić na to uwagę organizatorowi.

UCZESTNICTWO ANIMATORÓW

Animator może uczestniczyć w turniejach rangi towarzyskiej, za który jest odpowiedzialny, tylko jeżeli jest obecny inny animator. Drugi animator musi zostać ogłoszony przed rozpoczęciem turnieju i jest odpowiedzialny za wszystkie spory, w których uczestniczy pierwszy animator. Jeżeli dwóch animatorów gra ze sobą, komandor jest odpowiedzialny za wszystkie zasady podczas gry.

Podczas turniejów rangi rywalizacyjnej oraz mistrzowskiej animatorzy nie mogą uczestniczyć w turnieju. W tego typu turniejach od animatorów oczekuje się pełnego skupienia na kwestiach organizacyjnych oraz nadzorowania turnieju.

ZACHOWANIE

Od wszystkich uczestników turnieju oczekuje się zachowania z szacunkiem oraz dobrych manier podczas wydarzenia. Jeżeli w czasie rozgrywki dojdzie do sporu, którego gracze nie będą w stanie rozwiązać samodzielnie, muszą wezwać sędziego w celu rozwiązania go. Za wszystkie interpretacje kart podczas turnieju odpowiedzialny jest komandor. Może on podważyć FAQ, kiedy zostanie odkryta pomyłka lub błąd.

NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Od graczy oczekuje się kulturalnego zachowania, gry zgodnej z zasadami oraz nie nadużywania ich. Zakazana jest celowa gra na czas, rzucanie komponentami gry z dużą siłą, nieodpowiednie zachowanie, traktowanie przeciwnika bez należytego mu szacunku, uprzejmości etc. Wspólne uzgodnienia pomiędzy graczami w celu manipulacji wynikami są surowo zakazane. Gracze nie mogą odwoływać się do materiałów oraz informacji zewnętrznych w trakcie rundy turniejowej. Jednak gracze mogą odwoływać się w dowolnym momencie do oficjalnych dokumentów lub poprosić sędziego o wyjaśnienie zasad zgodnie z dokumentami oficjalnymi.

Organizator, zgodnie ze swoją oceną, może usunąć z turnieju graczy nieprzestrzegających zasad fair-play.

MATERIAŁY TURNIEJOWE

Istnieje wiele materiałów i komponentów gry potrzebnych do rozegrania turnieju. Organizator oraz gracze są odpowiedzialni za zapewnienie odpowiednich przedmiotów.

MATERIAŁY ORGANIZATORA

Poza aranżacją lokalu organizator odpowiedzialny jest za zapewnienie krzeseł i stołów dla każdego uczestnika. Stoły powinny być ponumerowane, tak by gracze na początku każdej rundy w łatwy sposób mogli znaleźć miejsce, przy którym będą grać. Organizator jest zobowiązany posiadać puste kartki oraz długopisy, jeżeli spis talii jest wymagany na turnieju.

Dodatkowo organizator jest odpowiedzialny za posiadanie wszystkich dokumentów z zasadami podczas turnieju. Dotyczy to Kompletniej Księgi Zasad, Zasad turniejowych (ten dokument), schematu wydarzenia oraz wszystkich innych istotnych dokumentów dla wydarzenia. Większość tych dokumentów można pobrać ze strony internetowej www.galakta.pl.

MATERIAŁY GRACZY

Gracze są odpowiedzialni za przyniesienie wszystkich materiałów potrzebnych do gry w *Star Wars: Przeznaczenie*. Wliczają się w to wszystkie karty, koszulki na karty, kości oraz żetony. Uczestnicy muszą upewnić się, że posiadają legalną talię. Jeżeli wymagany jest spis talii, gracze muszą przynieść kompletną listę na turniej lub przyjąć odpowiednio wcześniej, by sporządzić ją na miejscu.

TWORZENIE TALII

Każdy gracz musi stworzyć drużynę postaci oraz talię do wykorzystania podczas turnieju. Drużyna postaci musi zawierać przynajmniej jedną postać i nie może przekroczyć 30 punktów, jednak może mieć mniej niż 30 punktów. Gracz może wybrać bohaterów lub złoczyńców, jednak nie może posiadać obu w drużynie. Każda talia musi zawierać dokładnie 30 kart. Każdy gracz musi również wybrać jedno pole bitwy.

Gracze muszą używać tej samej drużyny, talii oraz pola bitwy podczas trwania całego turnieju.

SPIS TALII

Niektóre wydarzenia wymagają od graczy sporządzenia spisu talii zawierającego ich imię, spis postaci, pola bitwy oraz wszystkich kart zawartych w talii. Spis należy przekazać organizatorowi przed rozpoczęciem turnieju.

Jeżeli gracz zawrze w swojej talii karty lub w drużynie postaci, które mogłyby pomylić się z innymi kartami, które również mogłyby być w talii, musi je jednoznacznie zidentyfikować w spisie. W celu uniknięcia nieporozumień, polecamy umieszczać pełną nazwę karty wraz z jej podtytułem lub pełną nazwą produktu, z którego pochodzi w nawiasie. Gracz może zwrócić się z pytaniem do organizatora w jaki sposób powinien sporządzić spis.

Przykład niejednoznacznej identyfikacji: *Weronika zawarła w talii Miecz Świetlny Kylo Ren'a i napisała „Miecz Świetlny”. Nie identyfikuje to jednoznacznie tej karty ponieważ istnieje też Miecz Świetlny Luke'a oraz Miecz Świetlny. Weronika musi napisać pełną nazwę karty „Miecz Świetlny Kylo Ren'a”.*

Jeżeli organizator odkryje, że w spisie talii brakuje wymaganych informacji, powinien natychmiastowo odnaleźć danego gracza i zaktualizować spis w oparciu o karty, które dany gracz wykorzystuje. Jeżeli miałoby to spowodować znaczące i potencjalnie korzyści, organizator powinien rozważyć dochodzenie ewentualnego oszustwa.

KOŚCI

Jeżeli gracz zawrze w swojej talii kartę, która wymaga kości, musi on posiadać kość odpowiadającą numerowi kolekcjonerskiemu karty za każdą kopie danej karty. Gracz musi posiadać kość, lub dwie, jeżeli używa elitarniej wersji danej postaci, wymaganą dla każdej postaci w swojej drużynie.

Gracze nie są zobowiązani do pokazania kości przeciwnikowi dopóki odpowiadająca karta nie zostanie zagrana podczas gry.

KOSZULKI NA KARTY

Gracze są zobowiązani do zakoszulkowania talii gracza w turniejach rangi formalnej oraz mistrzowskiej. Karty w jednej talii muszą być w identycznych koszulkach pod względem rozmiaru, koloru, tekstury i stanu. W turniejach towarzyskich, w których gracze nie korzystają z koszulek, muszą upewnić się, że wszystkie rewersy są jednakowego wyglądu. Gracze mogą zakoszulkować swoich bohaterów oraz pole bitwy, jednak muszą wykorzystać inne koszulki niż te w talii. Gracze powinni przynieść na turniej kilka dodatkowych koszulek do swojej talii na wypadek, gdyby któraś koszulka się zniszczyła lub stała się nieużyteczna podczas turnieju.

ZGUBIONE I USZKODZONE KOMPONENTY

Jeżeli gracz zgubi kość lub kartę podczas turnieju, ma on możliwość znalezienia zamiennika. Każdy gracz, który odkryje, że brakuje mu karty przed rozpoczęciem rundy, powinien zgłosić to do organizatora. Organizator daje krótki czas na znalezienie zamiennika. Jeżeli gracz nie jest w stanie znaleźć karty w danym czasie, musi on poddać grę. Jeżeli ten zawodnik nie znajdzie zamiennej karty do początku kolejnej rundy, musi zostać usunięty z turnieju. Jeżeli gracz odkryje, że brakuje karty w talii podczas gry, musi on poddać grę.

Jeżeli kość lub karta gracza zostanie uszkodzona podczas turnieju, ma on możliwość znalezienia zamiennika. Jeżeli gracz nie może znaleźć zastępczej kości, uznaje się, że przegrał grę i powinien zostać usunięty z turnieju. Jeżeli gracz nie może znaleźć zamiennika karty, będzie korzystał z karty „proxa” w miejsce uszkodzonej karty przez pozostałą część turnieju. Organizator tworzy zamiennik zawierający nazwę karty oraz informacje, które nie są czytelne na uszkodzonej karcie, imię organizatora, który go stworzył, oraz datę. Oryginalna karta musi zostać w pobliżu umieszczona wierzchem do dołu z możliwością jej podejrzenia, kiedy zostanie zagrana karta „proxa”.

ŻETONY

Żetony reprezentują informacje dotyczące gry lub stanu gry. Żetony w grze są oznaczone przez jeden lub więcej znacznik. Znaczniki mogą również służyć do reprezentowania wielu żetonów lub innych jawnych i pochodnych informacji.

Zazwyczaj gracze używają tekturowych żetonów znajdujących się w oficjalnych produktach. Jednak gracze mogą wybrać inne przedmioty jako wskaźniki, jeżeli nie zastępują one istotnych informacji, są odporne na przypadkowe modyfikacje oraz korzystanie z nich jest czytelne dla obojgu graczy. Główny organizator jest odpowiedzialny za ustalenie czy dany wskaźnik jest dozwolony i korzystanie z niego jest rozsądne podczas gry, jeżeli przeciwnik ma do tego obiekcje.

DOZWOLONE PRODUKTY

Gracze mogą korzystać jedynie z oficjalnych produktów gry *Star Wars: Przeznaczenie* podczas rozgrywki turniejowej z następującymi wyjątkami:

- ☛ żetony, które nie przysłaniają informacji na kartach

W przypadku wątpliwości o legalność żetonów innych producentów decyzję podejmuje główny organizator. Karty „proxy” nie są dozwolone, z wyjątkiem sytuacji opisanych w zasadach „Zgubione i uszkodzone komponenty” po lewej.

Wszystkie komponenty *Star Wars: Przeznaczenie* są dozwolone w turniejach w formacie standardowym.

Dla turniejów towarzyskich oraz rywalizacyjnych na terenie Polski wszystkie produkty są dozwolone od dnia polskiej premiery. Dla turniejów rangi mistrzowskiej dozwolone są produkty 11 dni po polskiej premierze. Zazwyczaj jest to w drugi poniedziałek po premierze.

ROZGRYWKA TURNIEJOWA

Ten rozdział objaśnia zasady przygotowania i przeprowadzenia turnieju w *Star Wars: Przeznaczenie*.

PRZYGOTOWANIE TURNIEJU

Przed rozpoczęciem turnieju organizator zobowiązany jest przygotować nadające się do gry stoły. Miejsca siedzące przy stołach powinny być tak zorganizowane, aby gracze mieli na stołach wystarczająco miejsca do rozkładania swoich kart, kości i żetonów podczas gry. Dodatkowo, organizator powinien poinformować z wyprzedzeniem o szczegółach dotyczących turnieju.

PRZYGOTOWANIE GRY

Następujące kroki muszą być podjęte, zanim gracze rozpoczną grę w każdej rundzie turnieju.

- 1 Każdy gracz umieszcza swoje postacie wierzchem do góry przed sobą, wraz z odpowiadającymi im kośćmi.
- 2 Każdy gracz umieszcza obok siebie pole bitwy.
- 3 Każdy z graczy dokładnie tasuje swoją talię i przystawia ją przeciwnikowi. Przeciwnik może ją potasować lub przełożyć wedle uznania. Po tym, jak każdy z graczy miał okazję potasować talię, umieszcza ją na obszarze gry w łatwo dostępnym miejscu i dobiera z niej 5 kart.
- 4 Każdy gracz w kolejności rozgrywki, może zdecydować się wtasować dowolną liczbę kart z powrotem to talii, następnie przystawić talię przeciwnikowi do potasowania lub przełożenia i dobrać karty do 5.
- 5 Gracze przygotowują żetony, które będą niezbędne do gry, umieszczają je w łatwo dostępnym miejscu. Każdy gracz zabiera 2 żetony zasobów.
- 6 Gracze rzucają kości swoich postaci i zliczają ich wartość. Gracz, który uzyskał większą sumę wybiera, które pole bitwy będzie wykorzystywane. Po pierwszej grze „do dwóch zwycięstw”, gracz który przegrał poprzednią grę wybiera, które pole bitwy będzie rozgrywane. Gracz, który jest właścicielem wybranego pola bitwy, będzie je kontrolował i umieszcza je obok swojej talii. Gracz, którego pole bitwy nie zostało wybrane usuwa swoje pole bitwy z gry i umieszcza 2 tarcze na swoich postaciach w dowolny sposób. Po rzucie, wszystkie kości wracają na odpowiadające im karty.

Po tym jak gracze skończą przygotowanie, muszą poczekać aż organizator ogłosi rozpoczęcie rundy zanim rozpoczną grę. Jeżeli runda się już rozpoczęła, gracze rozpoczynają rozgrywkę natychmiast po ukończeniu powyższych kroków.

POSTĘPOWANIE Z KOŚCMI

Gracze muszą przestrzegać określonych zasad, aby zapewnić przejrzysty i uczciwy stan gry w odniesieniu do kości. Gracze muszą zachować odpowiednią odległość pomiędzy pulą kości a kartami i postaciami w grze. Koście nie znajdujące się aktualnie w puli gracza mogą być trzymane w dowolnym innym miejscu, wliczając w to odpowiadające im karty, jeżeli jest wyraźne rozróżnienie pomiędzy kośćmi w puli i poza nią.

Kiedy gracz kontroluje kilka kart lub efektów, które wykorzystują kości z tym samym numerem kolekcjonerskim, musi wyraźnie zaznaczyć, które kości w puli odpowiadają którym kartom lub efektom. Zaleca się trzymanie kości w puli w sąsiedztwie jej karty lub źródła efektu.

Kiedy gracz wykonuje rzut kośćmi, musi rzucić nią z dala od swojej puli. Kiedy gracz wykonuje rzut wieloma kośćmi, musi zrobić to jednocześnie, z wyjątkiem gdy jest to fizycznie niemożliwe. Jeżeli gracz przestawia swoją kość na inną ściankę w wyniku efektu, musi uważać, by nie zmienić wyników innych kości. Kiedy wykorzystuje kość lub ją usuwa z puli, właściciel powinien zachować wynik, który był ukazany, aż do następnego razu, kiedy będzie rzucona.

PRZECIĘŻONE OKAZJE

Od graczy oczekuje się optymalnego prowadzenia rozgrywki, pamiętania o możliwości wykonywania akcji i korzystania z efektów kart w wyznaczonych momentach. Jeżeli gracz zapomni skorzystać z efektu w momencie, w którym mógł on mieć miejsce, gracz nie może wykonać go później, jeśli przeciwnik nie wyrazi na to zgody. Od graczy oczekuje się szanowania rywali, nierozprasiania ani niepoganiiania ich, co mogłoby doprowadzić do przegapienia stosownej okazji.

NOTATKI ORAZ MATERIAŁY ZEWNĘTRZNE

Gracze nie mogą sporządzać notatek ani korzystać z materiałów zewnętrznych lub informacji podczas trwania rundy turnieju. Gracze mogą jednak sprawdzić oficjalne dokumenty z zasadami w dowolnym momencie lub zapytać sędziego o wyjaśnienie zasad. Oficjalne dokumenty z zasadami są to dokumenty dostępne do pobrania z naszej strony internetowej oraz znajdujące się w produktach z serii *Star Wars: Przeznaczenie*.

PRZEBIEG TURNIEJU

Przebieg turnieju tworzy ramy dla każdego turnieju w grę *Star Wars: Przeznaczenie*.

CZAS RUNDY

Każda runda turnieju w *Star Wars: Przeznaczenie* ma określony czas trwania dający graczom możliwość rozegrania ich gier. Organizator powinien rozpocząć odliczanie czasu rundy po tym, jak gracze znajdą swoje miejsca i rozpoczną przygotowanie. Jeżeli gra nie została rozstrzygnięta po zakończeniu czasu, gracze grają do następnej „fazy utrzymania” (zob. „Koniec gry” na stronie X). Czas trwania rundy zależy od jej rodzaju.

- runda szwajcarska: 35 min
- runda pucharowa, do dwóch zwycięstw: 90 min
- finał, do dwóch zwycięstw: 120 min

PAROWANIE

W każdej rundzie gracze są parowani z przeciwnikami, z którymi będą grać od jednej do trzech gier w *Star Wars: Przeznaczenie*. Sposób parowania oraz liczba gier może się zmieniać w zależności od tego jaki rodzaj rundy jest rozgrywany. Organizator musi ogłosić liczbę rund, ich rodzaj oraz rozmiar „odcięcia” (topu) przed rozpoczęciem turnieju.

Jeżeli to konieczne, gracz może otrzymać „bye” (wolny los) zamiast być parowanym z przeciwnikiem. Taki gracz otrzymuje automatycznie zwycięstwo w tej rundzie turnieju. Zasady przyznawania „bye’a” są opisane w rozdziale poniżej.

Żaden gracz nie powinien zostać sparowany przeciwko temu samemu przeciwnikowi więcej niż raz podczas tego samego etapu turnieju. Generalnie etap turnieju kończy się po „odcięciu” i rozpoczęciu rund pucharowych.

Jeżeli gracz nie chce kontynuować rozgrywek, może poinformować organizatora o swoim zamiarze. Organizator uniknie parowania go w kolejnych rundach poprzez usunięcie go z turnieju. Gracze są usuwani z turnieju jeżeli nie stawiają się na rundę w rozsądnym czasie. Gracze mogą poprosić organizatora o pozwolenie na ponowne dołączenie do turnieju z którego zostali usunięci, otrzymując przegraną za każdą rundę w której nie uczestniczyli. Gracze mogą ponownie dołączyć do turnieju jedynie w tym samym etapie turnieju, w którym go opuścili. Zdyskwalifikowany gracz nie może ponownie dołączyć do turnieju.

SYSTEM SZWAJCARSKI

Większość turniejów w *Star Wars: Przeznaczenie* wykorzystuje szwajcarski system parowania. W każdej rundzie gracze są parowani w pojedynki, do jednego zwycięstwa, jeden na jednego, starając się tworzyć pary graczy z taką samą łączną liczbą punktów turniejowych, zapobiegając łączenia graczy, więcej niż raz. Po rozegraniu wszystkich rund w systemie szwajcarskim, zwycięzcą turnieju jest gracz, który zdobył najwięcej punktów, chyba że odbywają się rundy pucharowe (zobacz Rundy pojedynczej eliminacji na stronie X).

W pierwszej rundzie w systemie szwajcarskim gracze parowani są ze sobą losowo. W każdej kolejnej rundzie gracze są parowani losowo przeciwko innemu graczowi, który zdobył taką samą liczbę punktów.

Aby ustalić pary, należy losowo sparować graczy w obrębie grupy graczy z najwyższą liczbą punktów. Jeżeli liczba graczy z taką samą liczbą punktów jest nieparzysta, jeden z graczy jest losowo parowany z graczem z grupy z następną największą liczbą punktów w turnieju. Następnie należy losowo sparować graczy w grupie graczy z drugą największą liczbą punktową i kontynuować do czasu, aż wszyscy gracze będą posiadać pary.

Jeżeli w turnieju bierze udział nieparzysta liczba uczestników, w pierwszej rundzie losowo jest przydzielany „bye” (wolny los). W kolejnych rundach osoba najniżej sklasyfikowana, która jeszcze go nie posiadała, otrzymuje „bye”.

Przykład parowania: Jan, Sara i Bartek mają po 5 punktów turniejowych, najwięcej z wszystkich graczy. Jan zostaje sparowany przeciwko Sarze. Ponieważ nie ma innego gracza z 5 punktami, Bartek jest sparowany przeciwko losowemu graczowi z grupy z następną największą liczbą punktów. W tym przypadku z graczami z 4 punktami. Karol jest losowo wybrany spośród graczy z 4 punktami i zostaje sparowany z Bartkiem.

ODCIĘCIE (TOP)

Wiele turniejów w *Star Wars: Przeznaczenie* może posiadać wcześniej ustaloną liczbę rund, po której gracze, którzy uzyskali odpowiedni wynik przechodzą do następnego etapu turnieju, a pozostali są usuwani. Jest to potocznie nazywane „odcięciem” i towarzyszą mu zmiany w rodzaju rozgrywanych rund i rozpoczęcie nowego etapu turnieju.

Te regulacje turniejowe mogą być używane w podstawowej i zaawansowanej strukturze turnieju, w oparciu o tabele odcięcia dla najlepszych 4, 8, 16, 32 graczy. Istnieją dodatkowe rodzaje odcięć opisane w Podstawowych Zasadach Turniejowych, które są dostępne na podstronie *Star Wars: Przeznaczenie*.

Jeżeli gracz, który zakwalifikował się do fazy pucharowej zostanie usunięty z turnieju przed rozpoczęciem gier drugiego etapu, następny najwyższy sklasyfikowany gracz powinien zostać dodany do odcięcia jako najniższej sklasyfikowany gracz w odcięciu.

Przykład usunięcia gracza: Stefan skończył rundy szwajcarskie na 6 miejscu i dostał się do odcięcia top8, jednak otrzymał ważną wiadomość od rodziny przed rozpoczęciem fazy pucharowej. Stefan poinformował organizatorów, że musi opuścić turniej. Organizatorzy natychmiast informują Ewę (9 gracza) że może znaleźć się w top8, ponieważ ktoś inny zrezygnował. Ewa zgadza się, więc jest przeniesiona na 8 miejsce, natomiast gracz, który zajmował miejsce 8 jest przeniesiony na 7, a ten, który był 7 na 6. Organizatorzy parują wszystkich 8 graczy w oparciu o nową klasyfikację.

RUNDY PUCHAROWE

Wiele turniejów w *Star Wars*: Przeznaczenie wykorzystuje rundy pojedynczej eliminacji, w których zwycięzca każdego pojedynku pozostaje w turnieju a przegrany jest eliminowany i usuwany z turnieju. Rundy pucharowe najczęściej są wykorzystywane po „odcięciu” dla top 4, 8, 16 lub 32 graczy. W rundach pojedynczej eliminacji, kiedy pozostanie ostatni gracz, zostaje on zwycięzcą turnieju. Podczas rund pucharowych, gracze grają do „dwóch zwycięstw” zamiast pojedynczej gry.

W pierwszej rundzie pojedynczej eliminacji po odcięciu gracz z najwyższym wynikiem jest parowany z graczem z najniższym wynikiem, który zakwalifikował się do tego etapu. Jest to Gra nr 1. Gracz z drugim najwyższym wynikiem jest parowany z graczem z drugim najniższym wynikiem, który zakwalifikował się do tego etapu. To jest Gra nr 2. Należy kontynuować w ten sposób, do momentu aż wszyscy gracze zostaną sparowani.

W turniejach, które rozpoczynają się od rund pojedynczej eliminacji, „bye” (wolne losy) będą musiały zostać wykorzystane w pierwszej rundzie, jeżeli liczba graczy nie będzie potęgą liczby 2 (4, 8, 16, 32 itd.). Należy losowo przydzielić wolne losy do graczy w liczbie równej różnicy między liczbą graczy a następną potęgą liczby 2. Następnie należy sparować pozostałych graczy pomiędzy sobą. Wszystkie pary oraz graczy z wolnym losom należy losowo ponumerować, zaczynając od Gry nr 1.

Dla kolejnych rund eliminacyjnych należy sparować gracza z Gry nr 1 ze zwycięzcą ostatniej pary (gra z najwyższym numerem). Ta para jest teraz nową Grą nr 1. Jeżeli pozostało więcej niż dwóch graczy, zwycięzca Gry nr 2 będzie grał ze zwycięzcą gry z drugim najwyższym wynikiem. Ta para jest teraz nową Grą nr 2. Jest to kontynuowane, aż wszyscy gracze zostaną sparowani w rundzie.

W kolejnych rundach pojedynczej eliminacji należy stosować tę samą metodę.

Jeżeli gracz zostanie usunięty z turnieju po tym jak rozpocznie się faza pucharowa, obecny przeciwnik tego gracza (lub następny, jeżeli gracz zostanie usunięty pomiędzy rundami) otrzymuje „bye’a” (wolny los) w danej rundzie.

KONIEC GRY

Każda runda w systemie szwajcarskim składa się z jednej gry. Zwycięzca tej gry jest zwycięzcą rundy. Każda runda pucharowa składa się z dwóch lub trzech gier. Gracz który pierwszy wygra dwie gry jest zwycięzcą rundy. Gra kończy się w jeden z poniższych sposobów:

- ⊗ **Wszystkie postacie pokonane:** Wszystkie postacie gracza zostały pokonane. Gra kończy się natychmiastowo, ten gracz odnotowuje przegraną, a jego przeciwnik zwycięstwo. Jeżeli wszystkie postacie obu graczy zostają pokonane jednocześnie, gracz który kontroluje pole bitwy wygrywa, a jego przeciwnik przegrywa.
- ⊗ **Pusta ręka i talia:** Jeżeli gracz nie posiada kart na swojej ręce ani w swojej talii na końcu fazy utrzymania to odnotowuje przegraną, a jego przeciwnik wygraną. Jeżeli obaj nie posiadają kart na swojej ręce ani w swojej talii na końcu fazy utrzymania gracz, który kontroluje pole bitwy wygrywa, a jego przeciwnik przegrywa.

- ⊗ **Czas:** Kiedy czas rundy się skończy gracze muszą rozegrać rundę do fazy utrzymania. Jeżeli żaden z graczy nie wygrał, postępują oni zgodnie z zasadami opisanymi na stronie 7 „Koniec Czasu”.

- ⊗ **Poddanie:** Gracz dobrowolnie poddaje grę w dowolnym momencie jej trwania. Gracz, który się poddał przegrywa, a jego przeciwnik wygrywa.

Kiedy gra się skończy w meczu do dwóch zwycięstw, jeżeli żaden gracz nie wygrał dwa razy, gracze przygotowują się do nowej gry (zobacz przygotowani gry, strona 5). Gracz, który przegrał poprzednią grę wybiera, które pole bitwy będzie wykorzystywane. Jeżeli czas się skończy przed drugą z trzech gier, gracze kontynuują do fazy utrzymania. Jeżeli żaden gracz nie wygrał drugiej gry, gracze postępują zgodnie z zasadami „koniec czasu” na stronie 7. Jeżeli czas się skończy podczas drugiej z trzech gier a gracz wygra przed fazą utrzymania tej rundy powodując, że każdy gracz będzie posiadał jedno zwycięstwo, zaczynają oni trzecią grę i grają do fazy utrzymania drugiej rundy gry zanim będą postępować zgodnie z zasadami „koniec czasu”.

KONIEC CZASU

Jeżeli żaden z graczy nie spełnił warunków zwycięstwa na końcu rundy, muszą oni postępować zgodnie z krokami opisanymi poniżej, aby wyłonić zwycięzcę. Jeżeli runda pucharowa się skończy, a tylko jeden gracz wygrał grę, ten gracz wygrywa pojedynkę zamiast postępować zgodnie z krokami poniżej.

- 1 Gracz, który posiada mniej obrażeń na swoich postaciach odnotowuje zwycięstwo. Aby to określić gracze zliczają łączną liczbę obrażeń na postaciach w grze oraz dodają do tego wartość wytrzymałości pokonanych postaci uzyskując ostateczną liczbę. Jeżeli obaj gracze posiadają taką samą łączną wartość, przechodzą do kroku 2.
- 2 Gracz, któremu pozostało więcej kart w talii i na ręce wygrywa. Jeżeli obaj gracze posiadają taką samą liczbę pozostałych kart, przechodzą do kroku 3.
- 3 Gracz, który kontroluje pole bitwy wygrywa grę.

Przykład końca czasu: *Skończył się czas rundy. Damian i Emilia aktualnie są w fazie akcji, więc kończą rundę gry. Żaden gracz nie wygrał do końca fazy utrzymania, więc postępują zgodnie z zasadami końca czasu. Zgodnie z pierwszym punktem Damian posiada 15 obrażeń na swoich postaciach, a Emilia 13. Emilia ma mniej obrażeń na swoich postaciach, więc odnotowuje zwycięstwo, a Damian przegraną.*

PUNKTY TURNIEJOWE

Gracze zdobywają punkty turniejowe na końcu każdej rundy. Na końcu turnieju gracz, który zdobył najwięcej punktów turniejowych, wygrywa turniej. W większych turniejach, punkty turniejowe wyłaniają graczy, którzy dostaną się do rund eliminacyjnych. Gracze zdobywają punkty turniejowe w poniższy sposób:

- ☒ Zwycięstwo = 1 punkt
- ☒ Przegrana = 0 punktów

ROZSTRZYGANIE REMISÓW

Jeżeli dwóch lub więcej graczy posiada równą liczbę punktów turniejowych, następuje rozstrzygnięcie remisów, aby ustalić konkretne miejsca w tej grupie. Rozstrzygnięcie remisów jest stosowane w następujący sposób, aż wszyscy gracze w danej grupie nie będą mieć swojego miejsca.

- ☒ **Siła Tabeli:** Aby obliczyć Siłę Tabeli gracza należy podzielić sumę punktów turniejowych każdego jego przeciwnika przez liczbę rund, które grał ten przeciwnik, następnie podzielić ich sumę przez liczbę przeciwników, z którymi dany gracz grał. Gracz, który posiada większą Siłę Tabeli, wygrywa remis i jest umieszczony nad pozostałymi z taką samą liczbą punktów. Gracz z drugą najwyższą Siłą Tabeli jest klasyfikowany na drugim miejscu spośród graczy z grupy, którzy jeszcze nie byli klasyfikowani itd.
- ☒ **Rozszerzona Siła Tabeli:** Aby obliczyć wartość Rozszerzonej Siły Tabeli gracza należy zsumować Siłę Tabeli każdego przeciwnika, a następnie podzielić przez liczbę przeciwników, z którymi gracz grał. Gracz, który posiada największą Rozszerzoną Siłę Tabeli wygrywa remis i jest umieszczony nad pozostałymi, jeszcze niesklasyfikowanymi w tej grupie, graczami. Gracz z drugą najwyższą Rozszerzoną Siłą Tabeli jest klasyfikowany na drugim miejscu spośród graczy z grupy, którzy jeszcze nie byli klasyfikowani itd.
- ☒ **Losowo:** Jeżeli gracze nadal remisują po rozpatrzeniu wcześniejszego rozstrzygnięcia remisów, gracze są klasyfikowani losowo, aż wszyscy gracze będą dopasowani do miejsca.

STRUKTURY TURNIEJU

Struktura turnieju określa, jak wiele powinno być rund szwajcarskich oraz pojedynczej eliminacji. Wszystkie turnieje w *Star Wars: Przeznaczenie* muszą korzystać z jednego z trzech poniższych typów.

STRUKTURA PODSTAWOWA

Struktura podstawowa jest prosta, ponieważ została stworzona z myślą o nowych uczestnikach. Pozwala uzyskać doświadczenie turniejowe, nie wymagając jednocześnie od uczestników i organizatorów dużego zaangażowania czasu i środków. Podstawowa struktura jest wykorzystywana w turniejach Store Championship (Mistrzostwa Sklepu).

LICZBA GRACZY	LICZBA RUND SWAJCARSKICH	ROZMIAR ODCIĘCIA (TOP)
4-8	3	Brak
9-16	4	Brak
17-24	4	Top 4
25-40	5	Top 4
41-44	5	Top 8
45-76	6	Top 8
77-148	6	Top 16
149 i więcej	7	Top 16

STRUKTURA ZAAWANSOWANA

Zaawansowana struktura jest stworzona dla uczestników lubiących rywalizację. Ta struktura turniejowa wymaga znacznego zaangażowania środków i czasu od organizatorów i graczy. Zaawansowana struktura jest wykorzystywana w turniejach Regional Championship (Mistrzostwa Regionów).

LICZBA GRACZY	LICZBA RUND SWAJCARSKICH	ROZMIAR ODCIĘCIA (TOP)
9-12	4	Top 4
13-24	5	Top 4
25-40	6	Top 8
41-76	7	Top 8
77-148	7	Top 16
149-288	8	Top 16
289 i więcej	9	Top 16

STRUKTURA NIESTANDARDOWA

Niestandardowa struktura obejmuje wszystkie struktury inne niż podstawowa i zaawansowana. Obejmuje też turnieje, które przewidują inną liczbę rund szwajcarskich lub rozmiar odcięcia, niezmienny się w oparciu o frekwencję. Schemat Wydarzenia oficjalnych turniejów zawierał specyfikację struktury dostosowaną do danego rodzaju wydarzenia lub instrukcję dla organizatora, który może stworzyć strukturę i poinformować o tym uczestników.



POZIOMY TURNIEJU

Wydarzenia FFG OP są podzielone na trzy poziomy. Te poziomy służą do określenia oczekiwań wobec turniejów w *Star Wars: Przeznaczenie*. Nie mają na celu wykluczenia graczy z uczestnictwa, ale zakomunikowanie graczom, czego mogą oczekiwać od turnieju. Organizatorom nieoficjalnych turniejów zaleca się poziom towarzyski, chyba, że turniej jest skierowany typowo na graczy rywalizacyjnych.

POZIOM TOWARZYSKI

Turnieje na tym poziomie są otwarte dla wszystkich graczy niezależnie od poziomu doświadczenia. Zachęca się graczy do wzajemnej pomocy oraz nauki, tak długo jak nie wpływa to znacząco na grę. Celem jest stworzenie miłej i przyjaznej atmosfery.

POZIOM FORMALNY

Ten poziom turniejowy wymaga od uczestników minimalnego doświadczenia. Gracze powinni być zaznajomieni z zasadami i przygotowani do gry w rozsądnym tempie. Oczekuje się, że gracze będą unikać nieporozumień oraz ustrzegą się niechlujstwa i błędów. Nacisk jest położony na przyjazną rywalizację.

POZIOM MISTRZOWSKI

Jest to najwyższy poziom rywalizacji w turniejach Fantasy Flight Games. Na tym poziomie turniejów oczekuje się od graczy odpowiedniego doświadczenia. Gracze powinni znać nie tylko zasady gry, ale również FAQ oraz regulacje turniejowe. Nacisk jest nastawiony na uczciwą rywalizację.

Ten oraz inne ważne dokumenty do gry Star Wars: Przeznaczenie można pobrać ze strony: <http://galakta.pl/star-wars-przeznaczenie>

© & ™ Lucasfilm Ltd. The FFG logo is ® of Fantasy Flight Publishing, Inc.

